LICENCE ELECTROTECHNIQUE ELECTRONIQUE AUTOMATISME

RAPPORT DE PROJET

CREATION DU SITE INTERNET POUR LA FORMATION EEA DE MULHOUSE





Champs technologiques : Informatique + Communication

Professeur responsable : J.P URBAN

Etudiant : EL MARNAOUI Azdine

SOMMAIRE

PRESENTATION DU PROJET

CREATION DU SITE INTERNET

MODE D'EMPLOI

CONCLUSION

ANNEXE

PRESENTATION DU PROJET

I) Présentation :

Le but de mon projet était de construire le site Internet de la formation EEA de la FST de Mulhouse. Le besoin principal était premièrement de présenter la formation EEA par le biais de l'Internet désormais incontournable pour la recherche d'information et deuxièmement d'avoir un site facile à mettre à jour sans avoir de grandes connaissances en programmation Web.
Pour ce faire mon tuteur Mr URBAN m'a conseillé d'utiliser SPIP.

SPIP est un Système de Publication pour l'Internet. Il s'agit d'un ensemble de fichiers, installés sur votre compte Web, qui vous permettent de bénéficier d'un certain nombre d'automatismes : gérer un site à plusieurs, mettre en page vos articles sans avoir à taper du HTML, modifier très facilement la structure de votre site... Avec le même logiciel qui sert à visiter un site (Mozilla, Netscape, Microsoft Explorer, Opera...), SPIP permet de fabriquer et de tenir un site à jour, grâce à une interface très simple d'utilisation.

SPIP appartient à la famille des nombreux sites à pages dynamiques que l'on désigne souvent par CMS (Content Management System).
À la différence d'un site statique où vous créez (laborieusement) chaque page, un site dynamique sépare, pour votre plus grand confort et une meilleure efficacité, la forme (la charte graphique) du fond (le contenu, le plus souvent du texte). Ce contenu est stocké dans une base de données (le plus souvent mySQL) qui est appelée par le serveur (le plus souvent Apache) grâce à un langage de programmation (le plus souvent PHP). Pour éditer des pages, il suffit alors d'éditer du texte dans des cases via des formulaires dans votre navigateur. Et c'est pour cela qu'il y a une partie publique (le site vu par les visiteurs) et une partie privée (l'administration de votre CMS).

Un site géré sous SPIP comporte deux zones :

Zone « Publique » :

C'est dans cette partie que se trouve l'ensemble des informations publiées, par les rédacteurs du site. Comme tout site, cette zone comporte, des menus, des rubriques, des pages, ... La manière dont vont s'afficher les contenus du site est entièrement personnalisable par le webmaster (administrateur du site).

Zone de «Publication » :

Plus couramment appelée l'administration du site, c'est l'interface qui permet de gérer le site. Elle n'est accessible qu'aux rédacteurs du site. Ils peuvent, en fonction des permissions qui leur sont accordées, gérer l'arborescence du site, créer des articles, y insérer des images ou autres documents, mettre en place des forums ou des pétitions. Bref les possibilités sont divers et variées. De plus aucun logiciel n'est nécessaire puisque tout cela se fait au travers d'un navigateur Web (Mozilla, Netscape, Internet Explorer, ...).

II) Présentation en anglais:

The goal of my project was to create an Internet site for the EEA students. The difficulty which arose was that Mr. URBAN my tutor wanted a dynamic site. He thus suggested to me to use SPIP.

SPIP is a System of Publication for the Internet. It is about a series of files, installed on your Web account, which enables you to benefit from a certain number of automatisms: to manage a site with several people to put your articles on page without having to type HTML, to very easily modify the structure of your site... With the same software which is used to visit a site (Mozilla, Netscape, Microsoft Explorer, Opera...), SPIP makes it possible to manufacture and hold an up to date site, thanks to a very simple interface.

SPIP makes it possible indeed to manage data bases rather simply. For page-setting of the contents one does not have to expect miracles of SPIP. It presents the contents in a rather simplistic way. Thus to build a relatively beautiful site it is necessary to remake the skeletons of presentation and thus to know the HTML language.

The first problem that I met was to know how SPIP ran. After having understood the operation of SPIP, I started to build the skeletons which are used for page-setting of the site. I chose a style, close to the UHA site to remain in accordance to the graphic charter. Moreover not having a host I worked locally in my PC.

The second problem was what structure I was going to use. In other words the plan of the site. I started to visit several sites of various schools to study their ideas. For that I used 5 parts: Reception, Admissions, Studies, Access plan and Presentation. It's for me the most useful parts to have information on a school curriculum.

The third and last problem dealt with the contents of the site, which is for the moment provisional, information lacking at the moment. I have also in project to add a part on the student life.

Finally, I managed SPIP code and thus succeeded in building all the skeletons well after having tested several styles of page-setting. And indeed the site is dynamic and easy to update, as desired. To be seen if the visitor like that.

http://www.trop.uha.fr/master

CREATION DU SITE INTERNET

I) Compréhension de SPIP:

Tout le contenu d'un site géré sous SPIP est installé dans une base de données mySQL. Pour présenter ces informations aux visiteurs du site, il faut donc réaliser l'opération qui consiste à lire les informations, à les organiser et à les mettre en page, afin d'afficher une page HTML dans le navigateur Web.
Cette opération est traditionnellement assez pénible :

- il faut connaître la programmation PHP et MySQL, et écrire des « routines » relativement complexes ;
- l'intégration de telles routines dans une mise en page HTML élaborée est assez pénible ;
- il faut prendre en compte des problèmes de performances : le recours systématique à du code mySQL et PHP est gourmand en ressources, ralentit la visite et, dans des cas extrêmes, provoque des plantages du serveur Web.

SPIP propose une solution complète pour contourner ces difficultés :

- la mise en page du site est effectuée au moyen de pages HTML nommées squelettes, contenant des instructions simplifiées permettant d'indiquer où et comment se placent les informations tirées de la base de données dans la page ;
- un système de cache permet de stocker chaque page et ainsi d'éviter de provoquer des appels à la base de données à chaque visite. Non seulement la charge sur le serveur est réduite, la vitesse très largement accélérée, de plus un site sous SPIP reste consultable même lorsque la base mySQL est plantée.

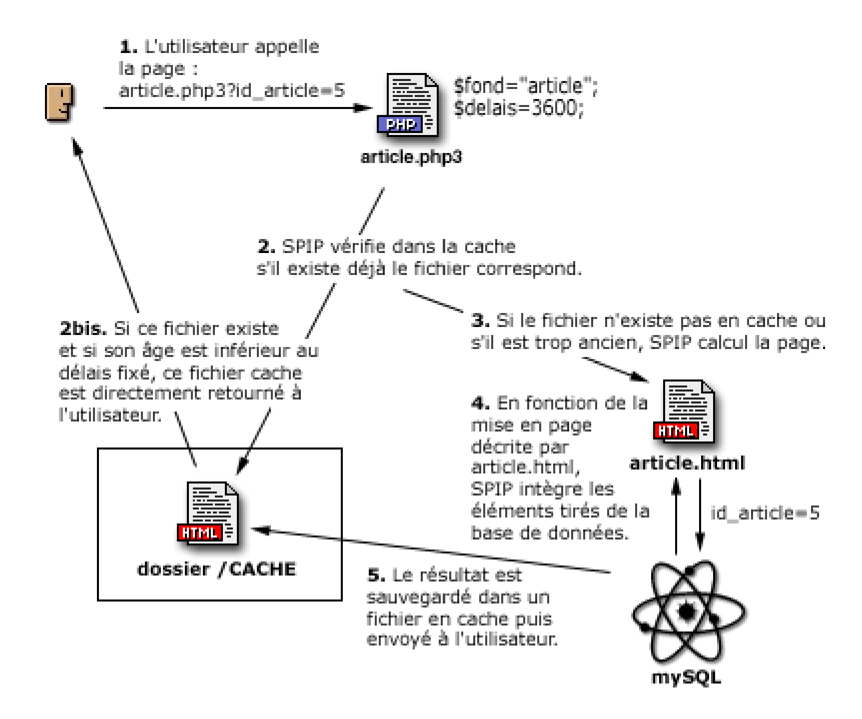
a) Pour chaque type de document, un couple de fichiers:

L'intérêt (et la limite) d'un système de publication automatisé, c'est que l'on ne va pas redéfinir une interface différente en HTML pour chaque page isolée. Par exemple, tous les articles bénéficieront de la même interface, simplement le système placera des informations différentes dans ce graphisme.
L'avantage de cette manière de procéder est évident : on définit un format-type (squelette) pour, par exemple, tous les articles, et le système fabriquera chaque page individuelle en plaçant automatiquement le titre, le texte, les liens de navigation... de chaque article.
Pour chaque type de document, SPIP vous demande deux fichiers : un fichier .php3 et un fichier .html. Lors de l'installation de SPIP, vous trouverez ainsi les couples : « article.php3 / article.html », « rubrique.php3 / rubrique.html », etc.

b) Le principe de fonctionnement du cache:

L'appel d'une page spécifique se fait par l'intermédiaire du fichier .php3. Par exemple, pour appeler l'article n°5, l'url correspondante est :

- http://monsite.net/article.php3?id_article=5



c) Le fichier .PHP3 :

Le fichier « .php3 » est très simple. Par exemple, article.php3 contient uniquement :

```
<?php
$fond = "article";
$delais = 24 * 3600;

include ("inc-public.php3");
?>
```

Son seul but est donc de fixer deux variables ($fond et $délais) et d'appeler le fichier qui déclenche le fonctionnement de SPIP (inc-public.php3).

La variable $fond est le nom du fichier qui contient la description de la mise en page (le squelette). Ici, puisque $fond="article", le fichier de description sera contenu dans article.html. Notez bien que, dans la variable $fond, on n'indique pas la terminaison « .html ».

La variable $délais est l'âge maximum pour l'utilisation du fichier stocké en /CACHE. Ce délai est fixé en secondes. Un délai de 3600 correspond donc à une heure ; un délai de 24*3600 est donc de 24 heures.

d) Le fichier .HTML:

Dans SPIP, on appel les fichiers .html les squelettes. Ce sont eux qui décrivent l’interface graphique de vos pages.
Ces fichiers sont rédigés directement en HTML, auquel on ajoute des instructions permettant d’indiquer à SPIP où il devra placer les éléments tirés de la base de données (du genre : « placer le titre ici », « indiquer à cet endroit la liste des articles portant sur le même thème »...).
Les instructions de placement des éléments sont rédigées dans un langage spécifique. Pour obtenir la mise en page actuelle j’ai donc construis deux squelettes (stoker dans le dossier « dist ») **rubrique.html** et **sommaire.html**. Et créé un fichier CSS.

Exemple de code :

```
<table align="center" width="800" cellspacing="0" cellpadding="0" border="0">
        <tr><td width="800">
<img src="entete22.jpg" BORDER="0"></td>
        </td></tr>
        <tr>
        <td align="center"width="800" bgcolor="silver" height="23">
<!-- Menu de navigation rubriques -->
<BOUCLE_rubriques(RUBRIQUES) {racine} {par num titre}>
<a href="#URL_RUBRIQUE" [title="(#DESCRIPTIF|textebrut|entites_html)"]><b>#TITRE </b></a> |
</BOUCLE_rubriques>
        </td>
        </tr>
</table>
```

Le code en gras sert à la mise en page alors que le code en italique sert pour la récupération des données, ici j’ai créé le menu de navigation du site.
Comme on peut le constater le code SPIP est basé sur un système de boucles je vais vous en expliquer le fonctionnement.

La boucle RUBRIQUES retourne une liste de... rubriques.



Remarque. Une boucle RUBRIQUES n’affiche que des rubriques « actives », c’est-à-dire contenant des articles publiés, des documents joints, des sites publiés - ou des sous rubriques elles-mêmes actives. De cette façon, on évite de se trouver dans des rubriques « culs de sac » n’offrant aucun élément de navigation.

1) Les critères de sélection

On utilisera l'un ou autre des critères suivants pour indiquer comment on sélectionne les éléments.

- {id_rubrique} retourne la rubrique dont l'identifiant est id_rubrique. Comme l'identifiant de chaque rubrique est unique, ce critère retourne une ou zéro réponse.

- {id_secteur} retourne les rubriques de ce secteur.

- {id_parent} retourne la liste des rubriques contenues dans une rubrique.

- {racine} retourne la liste des secteurs (rigoureusement identique à {id_parent=0}).

- {id_enfant} retourne la rubrique qui contient la rubrique (une seule réponse ; ou zéro réponse si la présente rubrique est située à la racine du site).

- {meme_parent} retourne la liste des rubriques dépendant de la même rubrique que la rubrique en cours. Permet d'afficher les rubriques qui se trouvent au même niveau dans la hiérarchie.

- {recherche} retourne les rubriques correspondant aux mots indiqués dans l'interface de recherche (moteur de recherche incorporé à SPIP).

2) Les critères d'affichage

Une fois fixé l'un des critères ci-dessus, on pourra ajouter les critères suivants pour restreindre le nombre d'éléments affichés.

- Les critères communs à toutes les boucles s'appliquent évidemment.

- {exclus} permet d'exclure du résultat la rubrique dans laquelle on se trouve déjà (utile avec meme_parent).

3) Les balises de cette boucle

- <u>Les balises tirées de la base de données</u>

Les balises suivantes correspondent aux éléments directement tirés de la base de données. Vous pouvez les utiliser également en tant que critère de classement (généralement : {par titre}).

- #ID_RUBRIQUE affiche l'identifiant unique de la rubrique.
- #TITRE retourne le titre de la rubrique.
- #DESCRIPTIF retourne le descriptif.
- #TEXTE retourne le texte principal de la rubrique.
- #ID_SECTEUR est l'identifiant du secteur dont dépend la rubrique (le secteur étant la rubrique située à la racine du site).

▸ Les balises calculées par SPIP

Les éléments suivants sont calculés par SPIP. (Ils ne peuvent pas être utilisés comme critère de classement.)

▸ #NOTES les notes de bas de page (calculées à partir de l'analyse du texte).
▸ #INTRODUCTION les 600 premiers caractères du texte, les enrichissements typographiques (gras, italique) sont supprimés.
▸ #URL_RUBRIQUE est l'URL de la page de la rubrique.
▸ #DATE affiche la date de la dernière publication effectuée dans la rubrique et/ou ses sous-rubriques (articles, brèves...).
▸ #FORMULAIRE_FORUM fabrique l'interface permettant de poster un message répondant à cette rubrique.
▸ #PARAMETRES_FORUM fabrique la liste des variables exploitées par l'interface du formulaire permettant de répondre à cette rubrique. Par exemple :

▸ Le logo

▸ #LOGO_RUBRIQUE le logo de la rubrique, éventuellement avec la gestion du survol. S'il n'y a pas de logo pour cette rubrique, SPIP va automatiquement chercher s'il existe un logo pour la rubrique dont elle dépend, et ainsi de suite de manière récursive.
Le logo s'installe de la manière suivante :
[(#LOGO_RUBRIQUE|alignement|adresse)]
▸ #LOGO_RUBRIQUE_NORMAL affiche le logo « sans survol » ;
#LOGO_RUBRIQUE_SURVOL affiche le logo de survol : ces deux balises permettent par exemple, quand on est dans une rubrique, de gérer un logo « avec survol » pour les liens vers les autres rubriques, et de laisser le logo de survol seul dans la rubrique active.

e) Une interface différente dans le même site:

Tout d'abord, notez qu'il est possible de créer des couples de fichiers pour le même élément logique (articles, rubriques, ...). Par exemple, vous pouvez créer des fichiers pour visiter un même article avec des interfaces différentes : article.php3/html pour le format normal, imprimer.php3/html pour le même article dans un format adapté à l'impression, article-texte.php3/html pour l'article dans un format texte (adapté aux malvoyants par exemple), article-lourd.php/html avec une interface lourdingue adaptée au haut débit, etc.

Une interface différente selon les rubriques. Vous pouvez, pour un même type de document, créer des squelettes différents selon les rubriques du site. Il s'agit de créer simplement de nouveaux fichiers .html en fonction des rubriques (inutile, ici, de modifier le fichier .php3, on se contente de jouer sur les noms des fichiers squelettes).
Il suffit de compléter le nom du fichier squelette de « -numéro » (un tiret suivi d'un numéro de rubrique). Par exemple, si vous créez un fichier : article-60.html, tous articles contenus dans la rubrique n°60 utiliseront ce squelette (et non plus le squelette par défaut article.html). Notez bien : le numéro indiqué est celui d'une rubrique. Si cette rubrique 60 contient des sous rubriques, les articles contenus dans ces sous rubriques utiliseront également le nouveau squelette article-60.html.

II) Les éléments gérés par SPIP:

a) La hiérarchie des rubriques:

Une rubrique est un espace destiné à accueillir des articles, des brèves...
Les rubriques peuvent être installées les unes dans les autres, formant ainsi une hiérarchie. Une rubrique est soit à l'intérieur d'une autre rubrique, soit elle n'est rattachée à aucune autre et constitue alors un point d'entrée dans le site (nous parlons alors de tête de rubrique, ou de secteur). L'emboîtement des rubriques les unes dans les autres constitue l'ossature de votre site, puisque c'est autour de cette structure que viendront se greffer les différents éléments de votre site (articles, brèves, sites syndiqués...)

Ci-dessous, les rubriques du site sont représentées à l'aide des icônes en forme de cartons et sont donc des secteurs (ces rubriques définissent les grands « secteurs » thématiques du site). Les sous rubriques sont représentés à l'aide des icônes en forme de dossier et pour finir les articles sont représentés par les icônes en forme de carré.

Voici la structure hiérarchique du site pour laquelle j'ai opté :



b) Les articles:

Un article se trouve dans une rubrique. Cela se gère très simplement par un menu déroulant. Notez qu'une rubrique contenant elle-même des sous rubriques peut parfaitement recevoir des articles.

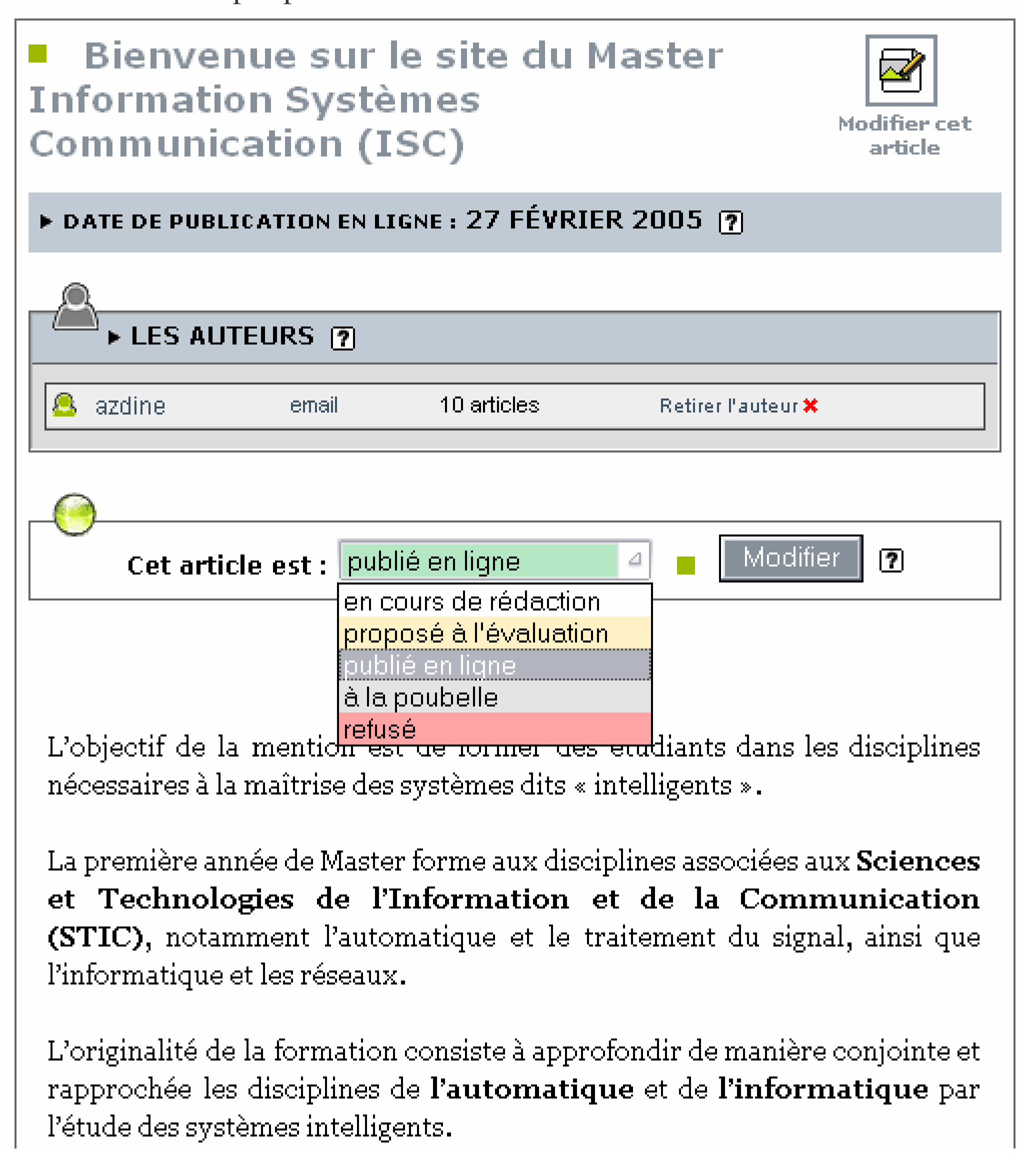
La seule subtilité des articles, c'est leur statut. Un article peut être :

- En cours de rédaction : son (ou ses) auteur(s) sont en train d'y travailler, il n'apparaît donc pas sur le site public, et son accès est limité sur le site privé ;

- Proposé à la publication : lorsque l'auteur décide que son article est terminé, il le propose au comité de rédaction (les administrateurs et les autres rédacteurs) afin de décider s'il doit être publié ou non. L'article n'est toujours pas visible publiquement, mais tous les participants à l'espace privé peuvent le voir et son invités à le commenter dans un forum lié à cet article ;

- Publié : l'article est publié sur le site public ;

- Refusé : l'article n'est pas publié.



MODE D'EMPLOI

I) Récupérer SPIP :

SPIP est disponible en téléchargement par le Web à l'adresse :
— http://www.spip.net/spip-dev/DISTRIB

Dans ce dossier vous trouverez :

— un fichier spip.zip : il s'agit de la version complète de SPIP, comprenant toutes les traductions existantes ;

— un sous-dossier où sont déposées les versions monolingues de SPIP (identifiées par le code de la langue en deux ou trois lettres) ; celles-ci peuvent être utiles pour minimiser l'espace d'hébergement occupé et/ou le temps de téléchargement.
Choisissez la version qui vous intéresse, décompactez l'archive sur votre ordinateur dans un répertoire de votre choix, puis transférez le contenu de ce répertoire chez votre hébergeur via FTP.

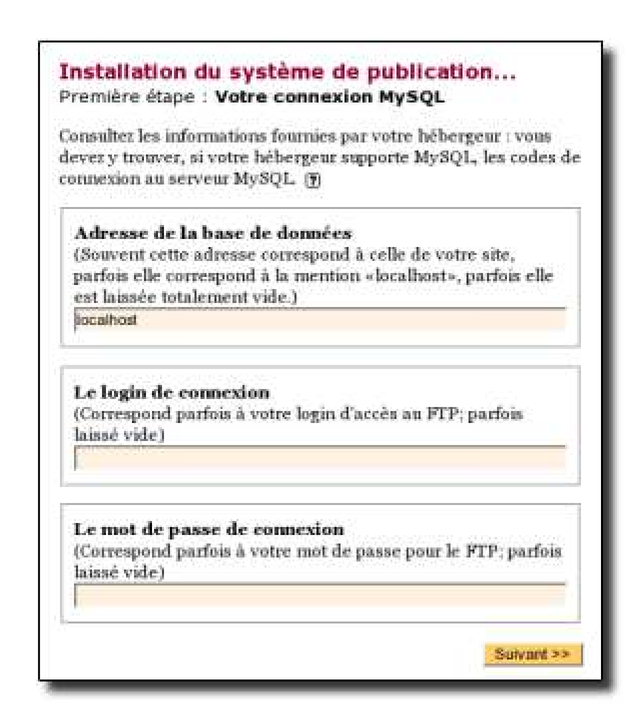
II) Installer les fichiers :

Installez l'ensemble des fichiers de SPIP sur votre site, à l'endroit où vous voulez que le site géré par le système soit accessible au public : le plus souvent à la racine de votre site, mais ce n'est pas impératif.
À titre d'information, la structure est la suivante :

- **répertoire racine**
  - squelettes .html
  - nombreux fichiers .php3
  - **dossier /CACHE** (vide)
  - **dossier /IMG**
  - **dossier /NAVPICS**
  - **dossier /ecrire** (le plus important)
    - nombreux fichiers .php3
    - *dossier /AIDE*
    - *dossier /img_pack*
    - *dossier /data* (vide)
    - *dossier /lang*
    - *dossier /upload* (vide)

III) Procédure de configuration :

Désormais tout se déroule en ligne. Il vous suffit d'aller « visiter » votre dossier « /ecrire » par le Web.



Lors de la première connections à cette adresse, une procédure d'installation pas à pas démarre. L'interface est très simple, il suffit d'entrer les informations demandées (essentiellement les informations concernant la base de données mySQL indiquées au début). Une fois terminé, le système vous demande l'identification que vous avez indiquée et vous pouvez commencer à gérer votre site. Par la suite, c'est toujours dans ce dossier « /ecrire » que vous irez travailler, munis de vos codes d'identification.

IV) L’espace privé:

Plus couramment appelée l’administration du site, c’est l’interface qui permet de gérer le site. Elle n’est accessible qu’aux rédacteurs du site. Ils peuvent, en fonction des permissions qui leur sont accordées, gérer l’arborescence du site, créer des articles, y insérer des images ou autres documents, mettre en place des forums ou des pétitions. De plus aucun logiciel n’est nécessaire puisque tout cela se fait au travers d’un navigateur Web.

Pour y accéder un lien est prévu à cette effet :



Pour accéder à l’espace privée il suffit de rentrer le login et le mot de passe. L’écran d’accueil de SPIP est relativement intuitif et de plus en français ce qui facilite la compréhension. Les différentes parties de l’espace privé sont représentées par des icônes tout en haut de la page.

Les parties sur lesquelles je vais m’étendre vont être EDITION, AUTEURS et CONFIGURATION.

Voici l'écran d'accueil de SPIP :



a) La partie EDITION:

Comme sont nom l'indique la partie édition gère la structure du site, c'est ici que l'on ajoute les rubriques, sous rubriques, et articles…

Pour l'ajout d'une rubrique, un bouton « Créer une rubrique » est prévu à cet effet.

La routine de création est assez simple car il suffit d'entrer le nom de la rubrique dans le champ prévu à cet effet et valider.

A l'intérieur d'une rubrique plusieurs choix s'offre à nous :

- Créer une sous rubrique
- Ecrire un nouvel article
- Ecrire une nouvelle brève...

Important :

Les articles créés dans une rubrique s'affichent les uns en dessous des autres dans l'ordre de création des articles.

Pour insérer une image ou un document dans un article, vous devez les créer à l'un des formats suivants :

- GIF (extension .gif),
- JPEG (extension .jpg),
- PNG (extension .png).

Veillez particulièrement à ce que le nom de vos fichiers ait une terminaison indiquant leur format : .gif, .jpg ou .png. Si vous installez un fichier dont le nom ne contient pas cette extension, le système ne saura pas utiliser l'image.

Étape 1 : Installation des images sur le serveur



Avant de pouvoir insérer vos images à l'intérieur du texte, il faut bien entendu installer ces images sur le serveur. Cela se fait, dans SPIP, par l'interface graphique.
Lorsque vous « modifiez » un article ou une brève, la colonne de gauche vous propose une interface intitulée : « Ajouter une image ». Cela se présente sous la forme d'un champ suivi d'un bouton nommé, suivant les navigateurs, « parcourir », « Browse », « Sélectionner », « File », « Fichier »...
Lorsque vous cliquez sur ce bouton, une interface s'ouvre, vous permettant de visiter votre disque dur et d'indiquer quel fichier graphique vous voulez sélectionner.
Cela fait, cliquez sur le bouton intitulé « Télécharger ».
Si l'opération a réussi, votre image apparaît dans la colonne de gauche, complétée de plusieurs indications...

Étape 2 : Les informations liées à votre image



Une fois votre image envoyée au serveur, une case apparaît sur la gauche de l'écran. Il y a là toutes les informations nécessaires qui la concernent. (Une partie de ces informations apparaît masquée, cliquer sur le triangle pour « déplier » la boîte d'information.)

- Affichage sous forme de vignette. Une prévisualisation de votre image apparaît. Si l'image est de grande taille (plus de 200 pixels de large), c'est une version de taille réduite qui est affichée.
- Raccourcis SPIP. Voir ci-après : SPIP vous rappelle les 3 « raccourcis » qui vous permettent d'insérer cette image à l'intérieur de votre texte. Notez que chaque image est « numérotée » ainsi : « IMG1 », « IMG2 »... Ces « raccourcis » sont utilisés dans la troisième étape.
- Taille de l'image. Juste au-dessus de l'image, la largeur et la hauteur de votre image (en pixels - ou « points ») sont rappelées.

- Titre et description de l'image. Vous pouvez, si vous le désirez, indiquer un nom et une description pour chaque image. Par exemple une explication, ou une mention du copyright du photographe...
- Supprimer cette image. Comme son nom l'indique, le bouton « Supprimer cette image » permet d'effacer ce fichier, si vous avez fait une erreur de manipulation, ou si vous décidez finalement de ne pas utiliser l'image dans ce texte. Il est conseillé d'effacer les images inutilisées, afin d'éviter d'encombrer votre serveur avec des fichiers inutiles.

Vous pouvez recommencer l'opération avec autant d'images que vous le désirez (un article ou une brève peuvent contenir autant d'images que nécessaire).

Étape 3 : Insérer une image à l'intérieur du texte

A ce stade, les fichiers graphiques sont bien présents sur le serveur, mais il reste à indiquer à quel endroit de votre texte vous voulez les insérer. Pour cela, inutile de faire du HTML, SPIP vous propose un « raccourci » permettant d'insérer votre image simplement.

- Images sans commentaire

Pour chaque image, voyez la mention des 3 raccourcis :

- <img1|left>
- <img1|center>
- <img1|right>

Recopiez l'un de ces raccourcis (le nombre correspond au numéro de l'image, il change donc pour chaque fichier), et recopiez-le à l'intérieur de la case « Texte », là vous désirez le situer dans votre article. « left » aligne l'image à gauche, « right » à droite, et « center » place votre image au centre du texte.
Lors de l'affichage à l'écran, SPIP remplacera ces raccourcis par le code HTML correspondant, en calculant automatiquement la taille des images.

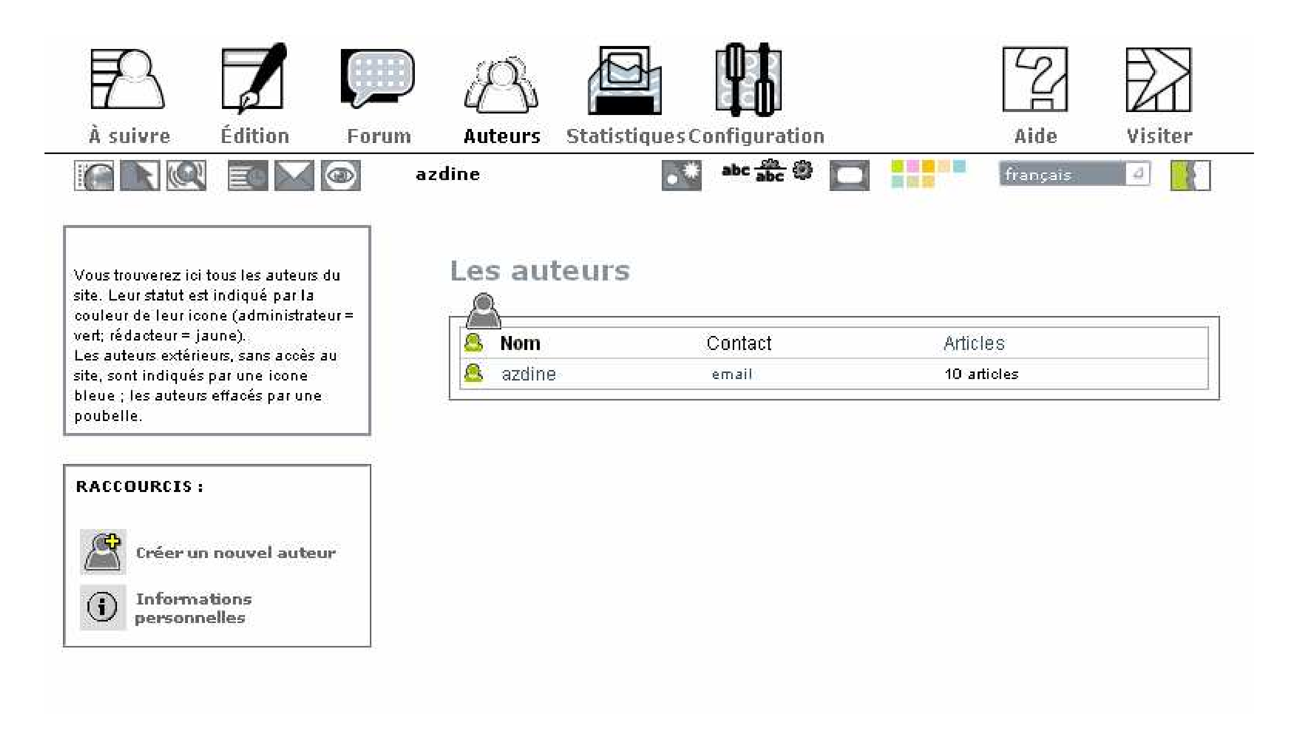
- Images avec titre et description

Si vous avez indiqué un titre et/ou une description, les mentions sont remplacées par :

- <doc1|left>
- <doc1|center>
- <doc1|right>

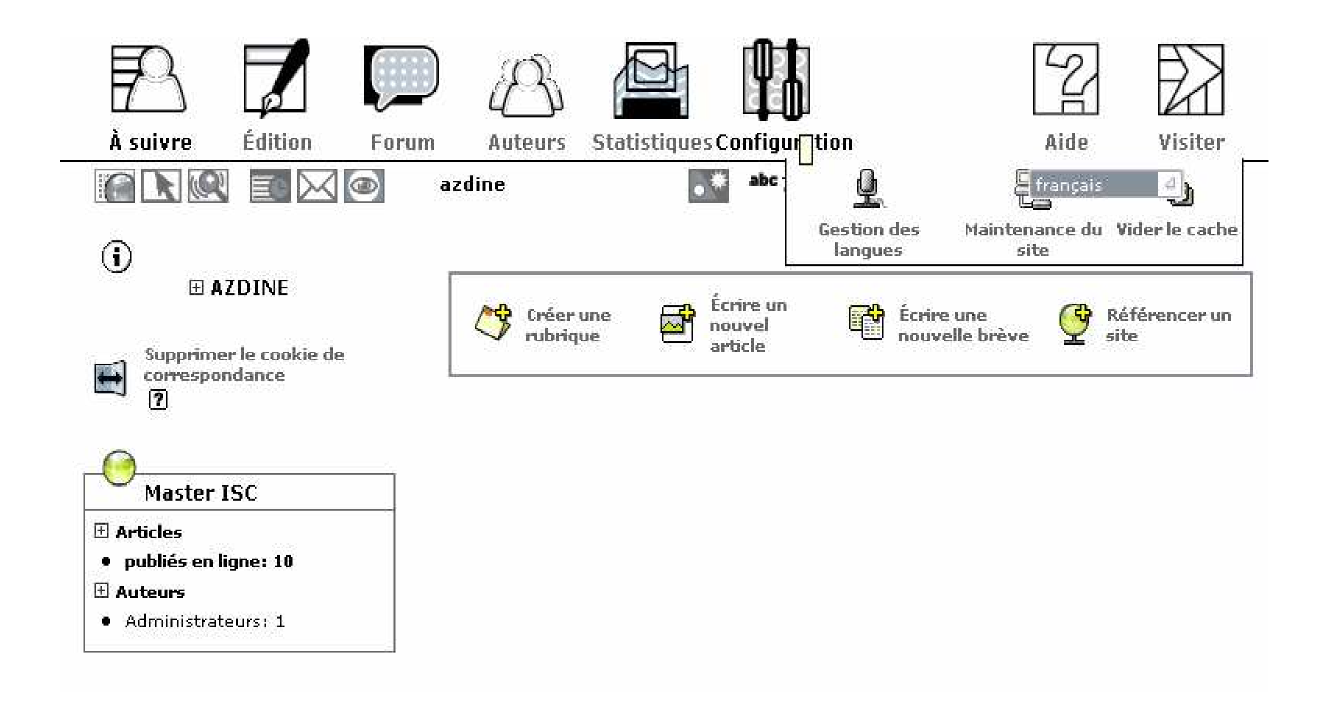
Elles s'utilisent de la même façon que ci-dessus ; cependant, lorsque vous insérez un « raccourci » de ce type, SPIP insère dans votre texte non seulement l'image, mais le titre et la description que vous lui avez donnée. Votre image apparaît ainsi avec, éventuellement, une explication et des mentions de copyright, le nom de l'artiste, etc.

b) La partie AUTEURS :



La partie auteurs permet d'obtenir des informations sur les auteurs ainsi que la liste de leurs articles. Il y a deux types d'auteurs les administrateurs qui ont tout les droits et les rédacteurs qui on juste le droits d'écrire un article et de le proposer à la publication.

c) La partie CONFIGURATION :



Pour accéder aux onglets, le plus important de la partie configuration, il suffit de glisser la souris sur l'icône. Un menu déroulant apparaît, le plus important est « vider le cache » outils à utiliser en cas de mise à jour du site.

Et le deuxième choix tout aussi important est « Maintenance du site » qui permet de sauvegarder la base de données et de la restaurer.

1) Sauvegarder la base de données

Il y a deux manipulations à faire :

- sauvegarder la base des articles et des brèves. Se connecter comme administrateur. Interface complète, Administration du site/maintenance du site/sauvegarde-restauration de la base. Choisir sauvegarde non compressée par exemple. Clic sur Sauvegarder la base.

-

Action : exportation de la base vers dump.xml

Authentification (par FTP). [AIDE]

Veuillez créer un fichier ou un répertoire nommé :

admin_1c6351b7c2

à l'intérieur du sous-répertoire **ecrire/data/**, puis :

recharger cette page

CONCLUSION

Je tiens tout d'abord à remercier Mr URBAN, qui m'a permis de travailler sur ce projet qui me tenait tout particulièrement à cœur, premièrement par l'intérêt que je porte à l'informatique et la programmation et deuxièmement au vue de mes connaissances qui m'ont permis de mener à bien ce projet. Le but était donc de construire un site Internet dynamique et facile à mettre à jour pour la formation EEA. Challenge désormais relevé, le site étant en ligne actuellement à l'adresse suivante : http://www.trop.uha.fr/master . Des améliorations seront sûrement utiles dans un futur proche, de plus le site Internet de la licence EEA est en cours d'élaboration et sera opérationnel d'ici peu.

Du point de vue technique, ce projet m'a permis d'enrichir mes connaissances sur la programmation Web et m'a fait découvrir des outils très intéressants comme SPIP (Système de Publication pour l'Internet) qui s'avère très utile pour la construction de site.J'ai ainsi pu développer ma technique de recherche d'information ainsi que mon esprit d'initiative.

Après deux mois de travail, je tire de cette nouvelle expérience une grande satisfaction.

ANNEXES



I) Les raccourcis typographiques :

Ce tableau rappelle brièvement les méthodes à utiliser pendant l'écriture d'un article pour ajouter des titres, du texte en gras, en italique, etc..., sans avoir à connaître HTML.

Fonctionnalités	***Méthodes***	***Commentaires***
Intertitre	{{{ le titre }}}	Le texte entre triples accolades est affiché comme un titre.
Changement de paragraphe	Passer une ligne	
Caractères gras	{{texte en gras}}	Le texte entre doubles accolades apparaîtra en gras.
Caractères en italique	{texte en italiques}	Le texte entre simples accolades est affiché en italique. Astuce: pour avoir du texte en gras et en italique, mettre trois accolades en insérant une espace (pour faire 1+2), et en respectant la symétrie. Ex : { {{ texte en gras et en italique }} }
Liste à puces	- premier élément - deuxième élément - etc...	Le petit trait sera automatiquement remplacé par une puce, telles qu'elle est définie dans la charte graphique.
Trait de séparation	----	Entrer une ligne contenant quatre petits tirets (au moins).
Lien hypertexte	[texte -> URL]	Mettre le texte et l'URL entre crochets, séparés par une flèche. Le texte devient une zone cliquable, et renverra le lecteur sur la page Web indiquée par « URL ». Ex : [le site EEA->http://www.trop.uha.fr/master]
Lien hypertexte vers un article	[texte->n°d'article]	Pour renvoyer vers un article du site, il suffit de donner le numéro de l'article. Par exemple, en supposant que l'article 12 donne la liste des contacts : [nous contacter->12]
Lien vers une rubrique	[texte->rub*xxx*]	Où xxx est le numéro de la rubrique. Ex : [voyez notre agenda->rub3]
Lien vers une brève	[texte->br*xxx*]	Où xxx est le numéro de la brève. Ex : [Annonce de l'AG->br25]
Note de bas de page automatique	[[texte de la note]]	Le texte entre doubles crochets droits apparaîtra en bas de la page, et sera remplacé par un numéro généré automatiquement.
Note de bas de page numérotée	[[<x>texte de la note]]	Le texte entre doubles crochets apparaîtra en bas de page, et sera remplacé par le numéro *x* indiqué entre « < > ».
Faire un tableau simple	| aaa | bbb | ccc | | xxx | yyy | zzz |	Pour faire un tableau simple il suffit de séparer les colonnes par la barre verticale. Cette méthode autorise uniquement des cellules d'une seule ligne. Pour faire des tableaux plus complexes, utiliser le langage HTML.
Insérer une image	<IMG1|left> <CENTER> <IMG1|center> </CENTER> <IMG1|right>	L'image doit avoir été précédemment téléchargée sur le site par la fonction « télécharger une nouvelle image » dans la colonne de gauche affichée quand on rédige un article. Le système indique alors sous quel nom l'image est disponible, et c'est ce nom qui doit être utilisé dans les commandes ci-contre. Trois commandes sont disponibles, selon qu'on veut voir l'image à gauche, au centre ou à droite.

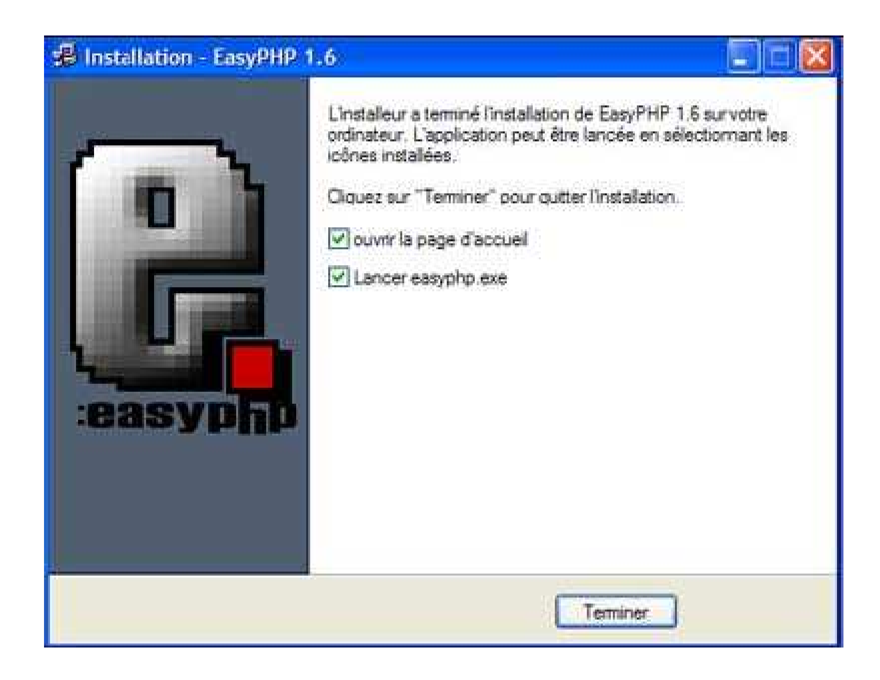
II) Utilisez SPIP avec EasyPHP :

Procédure pour utiliser SPIP en local , c'est-à-dire sur notre PC sans être obligé de passer par un hébergeur.

Ce tutorial se déroulera en trois temps :
Premier temps l'installation d'easyphp, second temps l'installation des fichiers de SPIP sur votre Web local et enfin la configuration de SPIP.

- INSTALLATION D'EASYPHP

1. Tout d'abord, récupérez le logiciel.
2. Une fois easyphp récupéré et décompacté sur votre disque, lancez le fichier setup.exe.
3. Une fois installé, vous obtenez l'écran suivant.



4. Cliquez sur « Terminer » et vous devez obtenir l'écran suivant.



5. Si vous voyez l’écran ci-dessus, c’est que easyphp est bien installé. A présent, nous allons voir comment lancer et exécuter easyphp. Si vous lisez bien l’écran, on vous indique la chose suivante : Pour ouvrir le Web local ou l'administration, vérifiez qu'easyphp.exe est lancé et que les serveurs fonctionnent (le point rouge de l'icône d'easyphp à côté de l'horloge dans la barre des tâches doit clignoter)



6. Si l'icône d'easyphp à côté de l'horloge clignote c’est que tout est ok. Que faire si ça ne clignote pas ? Faites un clic droit sur l’icône, vous devez voir apparaître l’option Démarrer. Cliquez dessus. Il se peut que cette option soit grisée et donc inactive. Dans ce cas, cliquez sur quitter et relancer EasyPHP.
Les fichiers d’easyphp se trouvent dans le répertoire Program Files/easyphp.

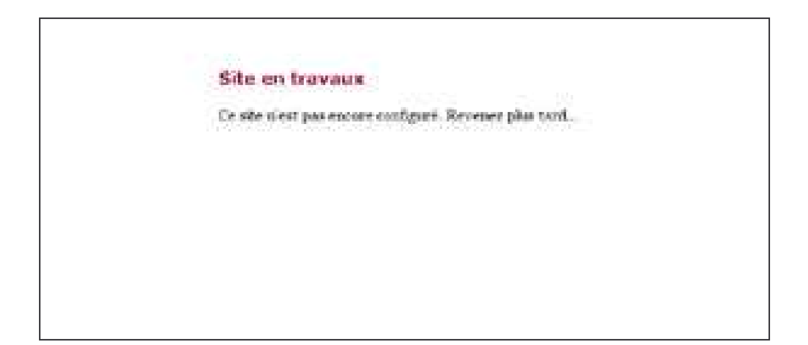
- INSTALLATION DES FICHIERS SPIP SUR LE WEB LOCAL

Maintenant nous allons voir comment installer SPIP.

7. Récupérez SPIP.
8. Une fois récupéré le fichier, décompressez le sur votre disque et copiez les fichiers dans un répertoire TestSpip que vous aurez préalablement créé dans C:/ Program Files/easyphp/www.
9. Lancer votre Web local



10. Cliquez sur le lien TestSpip, vous devez obtenir l’écran suivant :

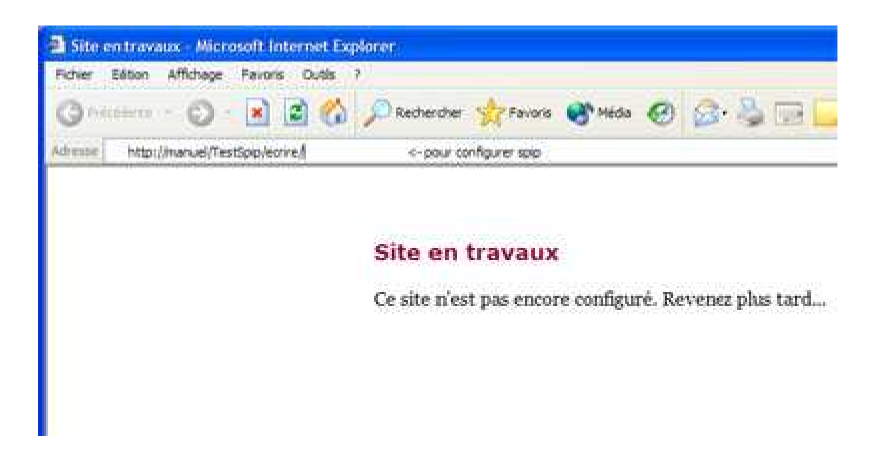


11. Il est normal que l'écran suivant s'affiche, SPIP n'est pas encore configuré.

- CONFIGURATION DE SPIP

L'installation a été assez rapide et la configuration le sera tout aussi.

12. Dans la barre d'adresse, inscrivez à la fin de la commande ecrire, donc vous devez avoir http://localhost/TestSpip/ecrire/ (voir schéma ci-dessous)



13. Validez votre commande et vous devez obtenir l'écran suivant :



14. Ensuite le reste est très simple, il vous suffit de suivre les instructions données à l'écran.